

# Maléfices viennois

Un scénario Château Falkenstein  
Par Jérôme Darmont

Ce scénario fait partie de la campagne du Pacte des Quatre. Il fait suite à « Face au Pacte ! », écrit par Thibaut Hair, qui faisait croiser aux Personnages la route de la sombre Dame Faë Meleri, engagée dans une machination contre l'empereur Napoléon III, sans pour autant leur laisser soupçonner l'ampleur du complot que constitue le Pacte des Quatre. À la poursuite de Meleri, qui tient sous sa coupe le peintre Aristide Ogier, frère d'une demoiselle à laquelle les Personnages se sont liés d'amitié, les Personnages arrivent à Vienne, où ils sont cette fois-ci confrontés à tous les dirigeants du Pacte des Quatre. Devant l'ampleur du danger qui menace la Nouvelle Europe, s'ils n'ont pas encore rejoint le Second Pacte, il est sans doute temps, au minimum, de prendre contact !

## Prologue : Un monopole bavarois en péril

Vienne, éternelle capitale de l'empire austro-hongrois, vit dans l'insouciance de la valse entêtante et des fêtes somptueuses depuis la défaite du chancelier prussien Bismarck à la bataille de Königseig, où l'aéronavale bavaroise avait fait merveille. Mais la suprématie aérienne du roi Ludwig II serait-elle en passe d'être remise en cause par le Pacte des Quatre ? Qui est donc ce mystérieux Seigneur Dragon qui peut faire pencher la balance ? Les Personnages pourront-ils une fois de plus sauver la Nouvelle Europe de ce funeste danger ?

## Personnages par ordre d'apparition

Karl Jeunalliage, forgeron nain amoureux : Barreur [BON], Invention [EXP], Mêlée [BON], Physique [BON], Relations [FAI], Santé [6].

Maëvaïa, ondine statufiée : Attraction [EXT], Charisme [EXC], Discrétion [BON], Mêlée [FAI], Perception [BON], Santé [5].

Schwarzerflügel, Seigneur Dragon un peu vieux jeu : Agilité [BON], Charisme [FAI], Perception [BON], Physique [BON], Sorcellerie [EXC], Tir [BON], Santé [8].

Rütger von Krankhaus, hussard prussien, Roi de Trèfle : Agilité [BON], Attraction [FAI], Barreur [FAI], Charisme [FAI], Commandement [EXC], Conduite [FAI], Courage [EXC], Équitation [EXC], Escrime [EXP], Mêlée [BON], Sorcellerie [FAI], Tir [EXC], Santé [7].

Lucinda Orfstetter, sorcière et âme damnée de Schwarzerflügel : Aisance sociale [BON], Courage [FAI], Instruction [BON], Sorcellerie [BON], Santé [4]. Lucinda connaît tous les tours et sauvegardes, ainsi que quelques sorts appris auprès des Illuminés de Bavière avant son exclusion de la Fraternité (sorts de niveau thaumique inférieur ou égal à 8 du Manuscrip-

tum Mentallis, CF p. 200) et de son maître Dragon (Forme du modèle connu et Barrière de transformation, CF p. 201).

Meleri/Morien, vampire de la Cour d'Ombre, Roi de Pique : Agilité [EXC], Allure [EXC], Bricolage [FAI], Charme [BON], Conduite [FAI], Discrétion [EXP], Don de créativité [EXC], Escrime [FAI], Éthéréité [FAI], Finances [BON], Forme animale [FAI], Mêlée [BON], Métamorphose [EXC], Physique [BON], Tir [FAI], Santé [6].

Bonnets Rouges, serviteurs de Meleri : Agilité [BON], Charme [MOY], Éthéréité [FAI], Instruction [FAI], Mauvais œil [BON], Mêlée [EXC], Métamorphose [MOY], Physique [EXC], Santé [7].

Aristide Ogier, artiste peintre subjugué par Meleri : Charisme [EXC], Discrétion [FAI], Escrime [BON], Interprétation [BON], Perception [BON], Relations [BON], Santé [5].

Lancelot, étalon féérique (Phooka) de Krankhaus : Agilité [EXC], Charme [FAI], Discrétion [BON], Escrime [FAI], Éthéréité [FAI], Forme animale [EXP], Instruction [FAI], Invention [FAI], Mêlée [EXP], Métamorphose [BON], Perception [BON], Physique [EXC], Tir [FAI], Santé [7].

Soldats prussiens au service de Krankhaus : Agilité [BON], Courage [BON], Escrime [EXC], Interprétation [FAI], Mêlée [BON], Tir [BON], Santé [6].

Judith Bergham, disciple du sorcier Friedrich Ravenhau : Attraction [EXP], Courage [BON], Instruction [BON], Physique [FAI], Sorcellerie [BON], Santé [5].

Friedrich Ravenhau, adepte de la Golden Dawn, Roi de Cœur : Agilité [FAI], Courage [BON], Escrime [FAI], Finances [BON], Instruction [BON], Mêlée [FAI], Perception [BON], Relations [BON], Sciences naturelles [BON], Sorcellerie [EXP], Santé [6].

Zombis de Ravenhau : Instruction [FAI], Mêlée [EXC], Perception [FAI], Physique [EXC], Santé [7].

Jonathan Gordon-Smythe, inventeur, Roi de Carreau : Bricolage [BON], Escrime [FAI], Finances [BON], Ingénierie magique [BON], Instruction [EXC], Invention [EXC], Mêlée [FAI], Perception [FAI], Physique [FAI], Relations [EXC], Sorcellerie [BON], Santé [4].

Rachel, automate garde du corps de Gordon-Smythe : Aisance sociale [BON], Bricolage [BON], Conduite [BON], Discrétion [FAI], Mêlée [EXC], Physique [BON], Santé [8].

## **Chapitre Un : Où le lecteur prend con naissance des événements qui ont eu lieu précédemment**

Karl Jeunalliage a eu un rôle primordial dans la conception des aérocroiseurs bavarois. C'est en effet lui qui a conçu l'alliage ultraléger et résistant qui leur permet de si bien voler. Son jeune âge à l'époque lui valut son second nom. Malheureusement, cette prouesse fut éclipsée par celle de Rhyme Maîtringénieur, qui est indubitablement bien plus célèbre... Karl n'en

conçut pour autant aucune amertume, bien qu'il continuât ses recherches sur les alliages dans l'anonymat au sein de la cité naine de Cheminée-Vapeur.

Un jour qu'il s'intéressait à une veine de minerai affleurant au fond d'un lac de montagne profond, Karl Jeunalliage rencontra l'amour en la personne de Maëvaïa, une ondine qui sût sonder son cœur au-delà du blindage métallique de son bathyscaphe. Las ! La belle était aussi convoitée par un Seigneur Dragon de sinistre réputation, Schwarzerflügel. Nostalgique des temps passés où les dragons recevaient tribu de jeunes vierges, ce dernier collectionne en effet les conquêtes... transformées en statues dans son musée privé. Et il n'hésita pas une seconde à enlever Maëvaïa à son promis de nain.

C'est là qu'entre en scène le Pacte des Quatre. Alerté par ses espions, Bismarck dépêche le Roi de Trèfle Rütger von Krankhaus auprès de Karl. Fou de douleur, sans ami à qui demander de l'aide, ce dernier, bien que rongé de remord, accepte de vendre le secret de son alliage en échange du retour de sa dulcinée. Le Roi de Trèfle songe à prendre d'assaut le château de Schwarzerflügel, mais la difficulté d'accès le fait renoncer et il est forcé de négocier (c'est bien parce qu'il est contraint à la discrétion, remarquez...). Il rencontre Lucinda Orfstetter, l'âme damnée du dragon, à Vienne, sans parvenir à obtenir le rachat de l'ondine (la collection d'un dragon, c'est sacré !). Sans ressource, sur les conseils de Bismarck, il fait à contrecœur appel au Roi de Pique pour reprendre les tractations.

Et voilà ce dernier qui arrive de Paris sous les traits de Dame Meleri, les Personnages sur ses talons...

## Chapitre Deux : Où les Personnages entrent en scène et assistent à une intrigante rencontre

Une fois arrivés à Vienne, les Personnages se mettent certainement rapidement à la recherche d'Aristide Ogier et de Dame Meleri. Selon leurs talents, plusieurs options s'offrent à eux : enquêter dans les milieux artistiques (Perception et/ou Interprétation), s'introduire dans le grand monde (Aisance sociale), faire appel à un contact dans une ambassade, la police ou les bas-fonds (Relations), louer les services d'un détective local (Finances)... À l'hôte de voir le temps qu'il souhaite passer sur cet épisode, qui peut être aussi détaillé ou résumé qu'il le souhaite (dans ce dernier cas, demander une prouesse de niveau EXCellent dans un des talents cités précédemment). Les Personnages finissent par découvrir qu'une Dame Faë correspondant au signalement de Meleri a loué une grande maison à l'est du centre-ville, le long du Neustädter Canal (voir plan de Vienne, CiF p. 125, vers le repère n° 13). En revanche, Aristide Ogier semble se faire extrêmement discret.

Infiltrer la maison, voire la prendre d'assaut, est une option extrêmement dangereuse car la bâtisse est étroitement gardée par les féroces séides du Roi de Pique, des Bonnets Rouges. En revanche, mettre au point une surveillance étroite se révèle riche d'enseignements. Premièrement, Aristide Ogier peut être aperçu par les fenêtres, même s'il ne sort jamais. Deuxièmement, son hôte n'est pas la Meleri qu'ils connaissent, mais un Seigneur Sombre d'apparence ténébreuse, qui est très casanier lui aussi. En le filant lors d'une de ses rares sorties (sous bonne escorte) ou en se renseignant alentour, les Personnages peuvent apprendre (par exemple, en interrogeant un commerçant) le nom de ce nouveau protagoniste : Morien. Pour finir,

troisièmement, ils seront les témoins d'une bien intéressante rencontre qu'ils mettront, espérons-le, tout en œuvre pour espionner !

Le lendemain ou le surlendemain de la mise en place de la surveillance (selon le rythme que l'Hôte souhaite donner à la partie), une jeune femme d'allure austère, vêtue d'habits élégants mais démodés (Aisance sociale) descend d'un fiacre pour rendre visite au Seigneur Morien. Cette dernière n'est autre que Lucinda Orfstetter, que Morien reçoit dans un salon. Aristide Ogier assiste également à la rencontre, un peu en retrait. La scène peut être observée de loin par les Personnages (par la fenêtre), voire écoutée s'ils ont des pouvoirs magiques. En résumé, Morien obtient de Lucinda l'autorisation qu'Aristide peigne un mystérieux portrait, en échange de la garantie qu'un certain nain n'ennuiera plus le Seigneur Schwarzerflügel. À l'issue de l'entretien, Aristide et Lucinda sortent ensemble de la maison, s'engouffrent dans un fiacre et foncent à la gare voisine.

Que font les Personnages ? Se lancent-ils à la poursuite d'Aristide ? Poursuivent-ils la surveillance de l'inquiétant Seigneur Morien ? Sont-ils suffisamment avisés pour faire les deux ?

## Chapitre Trois : Dans l'ancre du Dragon

À peine arrivés à la gare, Lucinda Orfstetter et Aristide Ogier s'engouffrent dans un train à destination de Linz. Les Personnages n'ont que peu de temps pour acheter un billet. Il serait d'ailleurs plus sage de monter eux aussi à bord, puis de régler ensuite leur billet auprès du contrôleur, car s'ils procèdent dans les règles, il leur faudra une EXCellente Agilité pour attraper le train à temps ! À Linz, les deux voyageurs hèlent un fiacre qui se fraye un passage hors de la ville avant de s'avancer sur une sinueuse route de montagne en direction du nord. La route s'achève au pied d'un impressionnant piton rocheux au sommet duquel est perchée une élégante forteresse de pierre noire que les panneaux indicateurs désignent sous le nom de Flügelsberg.

Au pied de la paroi à pic, un ascenseur attend la sorcière et le peintre. Les Personnages devront trouver un autre moyen de monter ! À moins qu'ils ne volent (ce qui est loin d'être impossible, que ce soit grâce à des pouvoirs ou du matériel anachro-technologique), l'ascension est une prouesse d'Agilité EXTraordinaire. Malgré sa couleur sombre et sa fonction première ostensiblement martiale, la citadelle qui se trouve au sommet du piton rivalise d'élégance avec les plus beaux palais de Vienne : architecture délicate, mobilier exquis, tapis et tapisseries chamarrés et moelleux... Mais la plus belle pièce du château est aussi la plus sinistre. Ce grand jardin couvert tout en colonnades, surmonté d'une verrière hémicylindrique, abrite la collection du Seigneur Schwarzerflügel : des jeunes filles, humaines ou faës, toutes plus belles que les autres, toutes pétrifiées dans différentes poses.

Que peuvent faire les Personnages ? En premier lieu, espionner un peu avant d'agir. La forteresse est très peu peuplée. Outre Schwarzerflügel, Lucinda et Aristide Ogier, on n'y trouve que quelques domestiques inoffensifs (des villageois du coin recrutés de force et passablement effrayés). Sitôt arrivé, Ogier est présenté au maître des lieux. Dès le lendemain, il s'attelle avec acharnement (il est toujours sous la coupe de Meleri !) à sa tâche : peindre le portrait de l'ondine Maëvaïa. Comme il ne dort que très peu, il termine en quelques jours (l'Hôte peut faire varier cette durée selon le déroulement du scénario).

Les Personnages peuvent aussi choisir de passer à l'action. Enlever Aristide est une première option. Mais ce dernier résiste activement, et il est de surcroît protégé par Lucinda Orfstetter et ses sortilèges, voire par le Seigneur Schwarzerflügel si les Personnages mettent ce plan à exécution à Flügelsberg. Si Lucinda venait à être gravement blessée ou tuée, le dragon mettrait par la suite tout en œuvre pour la venger : œil pour œil, il tenterait de faire subir le même sort au personnage (supposé) responsable.

Tant qu'il n'est pas libéré de l'influence de Meleri, Aristide Ogier essaye de contrecarrer les plans des Personnages par tous les moyens possibles. Toutefois, comme il n'est plus en sa présence, il peut tenter (consciemment ou non) une prouesse de Courage opposée à l'Allure de Meleri tous les trois jours pour se libérer. La présence ou l'évocation du souvenir de sa sœur peuvent lui donner un bonus, à la discrétion de l'Hôte.

Si les Personnages comptent des sorciers dans leurs rangs, peut-être envisageront-ils de libérer les captives du dragon et de dissiper le sort qui les maintient sous forme de statue (CF p. 207). Pour cela, ils doivent se rendre dans le jardin couvert. Bien sûr, leur rituel attire immédiatement l'attention de Schwarzerflügel... Qu'ils choisissent cette voie en connaissance de cause (Chapitre Quatre) ou par simple révolte contre cette atrocité, les Personnages se font un ennemi terrible en « éparpillant » la collection du dragon.

Une autre manière, mais bien moins rapide, de rendre la liberté aux jeunes femmes, est de subtiliser la lourde chaîne de métal gris qui est exposée au-dessus de la cheminée du jardin intérieur. C'est en effet un artefact connu de tout sorcier, la Chaîne Alchimique (10 de ♦), qui aide Schwarzerflügel et Lucinda à relancer chaque année le rituel qui maintient la collection du dragon sous forme de statues (niveau thaumique 27<sup>1</sup>). La difficulté réside alors dans le poids de la chaîne, qui ressemble à une chaîne de pont-levis !

Finalement, des Personnages plus portés sur les interactions sociales peuvent tenter de négocier avec Schwarzerflügel, qui accepte de les recevoir sans problème. Il ne plaisante pas avec les règles de l'hospitalité, aussi il ne les menace pas tant qu'ils font de même à son encontre, mais cela place également Aristide Ogier sous sa protection tant qu'il réside à Flügelsberg. Il refuse aussi catégoriquement de livrer Maëvaïa, mais son honneur lui interdit de refuser un duel pour la belle, surtout si celui qui le provoque est un autre dragon avec qui il pourrait se battre en vol, ou éventuellement un thaumaturge pour un duel magique. Un personnage doté d'une EXCellente Aisance sociale peut percer ce code de conduite à jour.

Les Personnages auront-ils pitié des victimes du dragon ? Se contenteront-ils d'arracher Aristide Ogier des griffes de Meleri ? Voudront-ils en savoir plus sur cette étrange affaire ?

## Chapitre Quatre : Les tractations continuent

Pendant ce temps, à Vienne, Morien reçoit la visite d'un nouvel invité fort intéressant. Espérons que les Personnages auront laissé certains d'entre eux sur place ou payé quelqu'un pour espionner le sombre Seigneur Faë. Ils peuvent alors être les témoins directs ou indirects d'une seconde tractation dans la maison du Neustädter Canal. Le nouvel arrivant est un nain, Karl

---

<sup>1</sup> Chair en minéral ♦ (8), Durée : 1 année (8), Éléments : quelques-uns (2), Portée : toucher (1), Nombre de sujets : jusqu'à 100 (3), Sujets : mortels, faës et thaumaturges (3), Familiarité : sujets à peine connus (2).

Jeunalliage. Bien que mal à l'aise, il se laisse captiver par le regard envoûtant de Morien et accepte de livrer la formule de *son* alliage (sic) en échange d'un lien permanent avec sa bien-aimée : un portrait d'elle qui leur permettra de communiquer par la pensée.

Une fois l'accord scellé, les Personnages qui souhaitent agir (en enlevant le nain pour qu'il ne révèle pas son secret, par exemple) doivent le faire très rapidement. En effet, sur un signe à la fenêtre d'un laquais Bonnet Rouge (en forme de A, pour les Personnages dotés d'une Perception EXcePtionnelle), un attelage impressionnant fait halte devant la maison, mené par le Roi de Trèfle lui-même, monté sur son magnifique étalon noir, Lancelot. Six armoires à glace (des soldats en civil, leurs armes dissimulées sous leurs manteaux) descendent d'un fiacre pour y escorter Karl Jeunalliage depuis la porte de la maison. Deux d'entre eux s'installent ensuite à l'avant, deux à l'arrière et les deux derniers à l'intérieur avec le nain. Le convoi fonce ensuite vers une pension de famille du centre-ville, tenue par Fraulein Olga, une vieille fille viennoise d'origine russe aussi plantureuse que bavarde.

Krankhaus, appelé à d'autres tâches, quitte Vienne peu de temps après en direction de Berlin (toujours à cheval). C'est certainement la meilleure occasion pour les Personnages de faire évader le nain. Bien que deux autres soldats aient attendus leurs collègues à la pension, l'absence de leur chef peut peser lourd dans la balance ! Toutefois, le Roi de Trèfle a bien organisé ses troupes. Les huit soldats sont divisés en deux équipes de quatre qui montent la garde chacune leur tour dans la chambre du nain. Deux d'entre eux restent alors aux aguets en présence de Karl, tandis que les deux autres se détendent dans une pièce mitoyenne, mais avec leurs armes à portée de main. Les autres gardes sont dispersés dans les chambres alentour et peuvent vaquer à leurs occupations, même s'ils ont pour ordre de peu sortir.

Les Personnages pourront-ils entrer en contact avec Karl Jeunalliage ? Le soustrairont-ils à l'influence du Pacte des Quatre ? Chercheront-ils à aller au bout de cette sombre histoire ?

## Chapitre Cinq : Le coup du tableau, à nouveau !

Une fois son portrait terminé, Aristide Ogier revient rapidement à Vienne via Linz, toujours escorté de Lucinda Orfstetter. Il se rend directement à la maison du Neustädter Canal pour retrouver sa muse, après quoi sa sorcière de garde du corps s'en retourne à Flügelsberg retrouver son mentor (comme quoi ces deux-là étaient faits pour s'entendre). La maison semble alors le théâtre d'une grande agitation. À la nuit tombée, deux fiacres s'y présentent. Meleri (de nouveau sous son apparence féminine ; laissez les Personnages s'interroger sur sa véritable nature) et Ogier s'engouffrent dans l'un, accompagnés de deux Bonnets Rouges qui portent des bagages, tandis que quatre autres serviteurs montent dans l'autre, emportant visiblement avec eux le tableau enveloppé. Qui sait où le fiacre emportant la vampire et le peintre se rend ? En tout cas, si les Personnages n'ont pas encore libéré Aristide, c'est leur dernière occasion de le faire, du moins dans cette histoire.

L'autre fiacre sort rapidement de la ville et parcourt une quinzaine de kilomètres dans la campagne autrichienne, en direction du sud-est, avant de faire halte dans une cour de ferme brillamment éclairée par de nombreux flambeaux. Après quelques minutes, une jeune femme vêtue d'une robe à capuchon brodée d'un bélier (le symbole du sinistre Ordre Hermétique de la Golden Dawn, qu'un BON niveau de Sorcellerie permet de reconnaître immédiatement), vient prendre livraison du tableau et retourne dans la maison tandis que les Bonnets Rouges attendent dans la cour.

Bien que les Personnages ne s'en rendent pas forcément compte immédiatement, la jeune femme, Judith Bergham, retrouve à l'intérieur son maître le Roi de Cœur. Tous deux se livrent alors au rituel qui permet d'enchanter le tableau afin que Karl Jeunalliage puisse communiquer avec sa belle. C'est le niveau thaumique élevé (25<sup>2</sup>) du sort qui a incité les deux sorciers à choisir cet endroit isolé, afin de ne pas éveiller l'attention immédiate de tous leurs collègues viennois.

Si les Personnages veulent interférer dans le plan du Pacte des Quatre, ils ont là une nouvelle occasion. Un sorcier sentira immédiatement qu'une grande quantité d'énergie thaumique est en train d'être drainée. Mais intervenir n'est pas aussi aisé que cela en a l'air, car le Roi de Cœur a fait son marché dans le cimetière du village voisin et créé quelques zombis qui détectent les êtres vivants à distance, ne sont pas gênés par l'obscurité nocturne et risquent de poser des problèmes à des Personnages qui tenteraient de s'approcher discrètement de la ferme (à l'Hôte d'adapter leur nombre en fonction de celui des Personnages, et peut-être également de leur état de santé) !

Si les Personnages n'interviennent pas, une Judith Bergham fatiguée remet à l'aube le tableau ensorcelé aux Bonnets Rouges, qui repartent immédiatement à Vienne. Continuent-ils d'observer ? Tentent-ils de suivre ces mystérieux sorciers jusqu'à Hambourg, leur résidence ?

## Chapitre Six : La boucle est bouclée

Les Bonnets Rouge ont pour mission de remettre le tableau à Karl Jeunalliage, qu'ils s'attendent à trouver dans la pension de Fraulein Olga. Sitôt fait, ils repartent retrouver leur maîtresse (d'ailleurs, s'ils sont capturés et interrogés à ce sujet, ils mentent comme des arracheurs de dents et donnent tous des noms de capitales néo-européennes différents).

Pendant que tous les soldats du Roi de Trèfle se rassemblent, le nain vérifie qu'il peut entrer en contact avec Maëvaïa. Rassuré, mais en larmes après tant d'émotions, il se rend ensuite sous bonne escorte dans un grand hôtel situé non loin du Prater. Il y demande Mr Gordon-Smythe, alias le Roi de Carreau, qu'il rencontre dans un salon discret. L'entrevue est très courte, juste le temps d'échanger la formule, que le génial Gordon-Smythe apprend par cœur en un clin d'œil. Karl prend ensuite congé, libéré de ses encombrants gardes du corps et nanti d'un tableau magique qui ne fonctionnera que peu de temps... Jonathan Gordon-Smythe, lui, quitte Vienne dans la journée, accompagné de sa fidèle Rachel, par le train (direction : Venise, Paris puis Londres).

À l'issue de cette histoire, les Personnages en auront-ils compris les tenants et les aboutissants ? Suivront-ils les derniers protagonistes pour le mettre en garde ou les surveiller ?

---

<sup>2</sup> Lien psychique ♥ (8), Durée : 1 année (8) – et oui, Morien a menti à Karl, le lien n'est pas permanent ! –, Éléments : un (1), Portée : toucher (1), Nombre de sujets : un (1), Sujet : une faë (2), Familiarité : sujet totalement inconnu (4).

## Chapitre Sept : Épilogue

Les chapitres qui précèdent décrivent en détail le déroulement prévu du plan du Pacte des Quatre. Mais gageons que les Personnages seront les grains de sable dans cet engrenage parfaitement huilé. Quelques-unes de leurs possibilités d'action sont évoquées plus haut, mais faisons-leur également confiance pour surprendre leur Hôte ! Ce dernier devra d'ailleurs très certainement adapter cette histoire, surtout si les Personnages font capoter le plan très tôt.

Son objectif principal doit en fait être de leur faire prendre conscience de l'existence du Pacte des Quatre, de son importance et du danger qu'il représente. Pour cela, il devra autant que faire se peut mettre les Personnages en contact avec les Rois. Si c'est impossible, il lui faudra évoquer leur existence en usant et en abusant des noms de code employés par les séides du Pacte des Quatre pour désigner leurs maîtres (Alexandre, Roi de Carreau, etc.). L'Hôte devra également bien souligner le fait que plusieurs factions semblent s'être alliées pour quelque dessein effrayant (faës de la Cour d'Ombre ? Sorciers de la Golden Dawn ? Prussiens ? Seigneurs de la Vapeur britanniques ? Et pourquoi pas un dragon renégat si l'on souhaite encore noircir le tableau !).

Au final, il est bien plus important que les Personnages saisissent les enjeux globaux potentiels qui leur échappent encore plutôt que de simplement déjouer le complot (même si c'est satisfaisant pour l'esprit !). Une fois l'histoire terminée, ils devraient comprendre, ou être incités par des relations à qui ils pourraient se confier, qu'il se trame quelque chose d'énorme dont le Second Pacte devrait être au courant. C'est l'occasion de leur faire rencontrer quelques personnages clés comme le Colonel Tarlenheim ou Thomas Olam, si ce n'est déjà fait !

Quoi qu'il arrive, la partie n'est pas terminée, car il y a fort à parier que les Rois se sont égayés dans toute la Nouvelle Europe pour préparer leurs prochains forfaits... La suite de cette aventure au prochain épisode : « La bataille du ciel ».

## Ludographie

J. Darmont, Le Pacte des Quatre : <http://darmont.free.fr/falkenstein/download/pacte4.pdf>

T. Hair, Face au Pacte ! [http://darmont.free.fr/falkenstein/download/pacte\\_1.pdf](http://darmont.free.fr/falkenstein/download/pacte_1.pdf)